KONAMI®

遊び方＆読み切りCOMICS

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER®

CD·ROMANTIC

© 1992 KONAMI All rights reserved.

RSS Roland Sound Space

SUPER CD·ROM² SYSTEM

HE system PC Engine

このたびは、コナミのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

SUPER CD·ROM²ソフト使用上の注意

① PCエンジン、CD-ROM²などハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。

② CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。

③ ゲームプレイ中に、CD-ROM²プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。

④ また、ゲームプレイ中に、CD-ROM²本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROMディスクは、**SUPER** CD·ROM² 専用ソフトです。従来の CD·ROM² SYSTEM では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「**SUPER SYSTEM CARD**」が必要です。

※CD-ROMディスクは音楽用CDプレイヤーでは使用しないでください。
コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★ 万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

「SNATCHER」は、1988年11月、PC-88に登場しました。
翌12月、MSXにも移植され、グラフィック、シナリオ、サウンド共に高い評価を受け、
当時のAVG第二次ブームを築くきっかけとなった一本です。4年経った今でも
根強いファンを持つ数少ないアドベンチャーゲームでもあります。
しかし残念ながら、「SNATCHER」は容量、開発期間などの問題から
後半部を大きくカットされ、多くの謎を残したままの未完の作品となってしまいました。
多くのファンの方々から続編の熱望をいただき、90年にエンディング部分を収録した
「SD-SNATCHER」を発表しましたが、RPGという別の表現による
「SD-SNATCHER」はオリジナルとは違ったものに仕上がる結果となりました。
以来、ファンの方々と同様、開発スタッフの心の中にも
『いつか完結編を出してやろう。作品としての決着をつけてやらねば…』
という気持ちが溜まり続けていたのです。

ようこそSNATCHER CD-ROMantic WORLDへ

そしてあれから4年… PC Engineというハードを借りて。
遂に未完の「SNATCHER」完結版を発表できることとなりました。

今回、CD-ROMへの移植にあたり、「SNATCHER」、「SD-SNATCHER」をひとつにまとめ上げ、
オリジナルに可能な限り忠実に再編成し、さらには新たな要素を取り入れ、
スナッチャー世界を壊すことのないシリーズ集大成としての
新生「SNATCHER」を目指しました。
また、今回の移植の開発、監修には当時のオリジナルスタッフが
責任を持ってあたっております。

CD-ROMの特性をフルに活かした新たなスナッチャー・ワールド、
「SNATCHER CD-ROMantic」をどうぞ堪能してください。

開発スタッフ一同

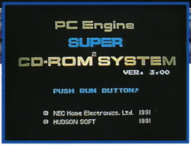
CONTENTS
もくじ

ゲームの始め方 ………………………… 3
続き（セーブした所）から遊ぶ場合 ……… 4
GAME OVER ………………………… 4
セーブについて ………………………… 5
画面構成 ………………………………… 7
コントローラーの操作方法 ……………… 8
コマンドについて ……………………… 9
射撃モード …………………………… 10
入力モード …………………………… 12
ACT構成 ……………………………… 13

JUDGEMENT UNINFECTED NAKED KIND & EXECUTE RANGER.
JUNKER
SINCE 2042.

ここは西暦2042年のネオ・コウベ・シティ。
あなたは特殊警察JUNKERの一人、「ギリアン・シード」になって、スナッチャーの捜査を開始してください。

ゲームの始め方

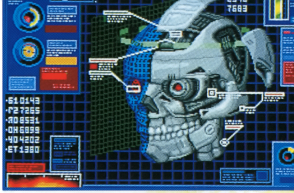


1. CD-ROMをセットし、「CD-ROM² SYSTEM」の画面でRUNボタンを押してください。
2. コナミロゴの後に「SNATCHER」のタイトル文字が表示されます。ゲームを初めてプレイする場合は、『初めから』を選択してください。ゲームの途中でセーブされたデータがある場合は、『初めから』、『セーブした所から』のどちらかを選択することができます。SELECTボタンまたは✚キーで選んで、Ⅰボタンを押してください。

3. オープニング

続けて、オープニング・デモが始まります。

オープニングデモが終わると、いよいよゲームスタートです。



続き（セーブした所）から遊ぶ場合

1. タイトル画面で『セーブした所から』を選択し、Ｉボタンを押すとロード用のウィンドウが開きます。
2. 4つのセーブ・データのうちからデータ（セーブしたファイル番号）を選んで、Ｉボタンを押してください。
3. データがロードされ、前回の続き（セーブした所）からゲームが始まります。

注）「セーブ」の仕方はP.5にあります。

GAME OVER

1. LIFEゲージがスナッチャーの攻撃により、ゼロになるとGAME OVERになります。
   通常は敵の攻撃を6発受けるとGAME OVERです。
2. プレイヤーのLIFEはひとつの射撃モードが終了すると、自動的に回復します。

注）GAME OVERの後、しばらくすると『捜査を続ける』、『捜査をやめる』のコマンドが表示されます。

セーブ（バックアップ）について

■ セーブに際しての準備

CD-ROMのセーブは、CD（ゲームソフト）の方へのセーブではなく、本体（インターフェイス）の方へされるようになっています。本体のインターフェイス内のセーブ領域には限りがある為、他のCD-ROM用ゲームのセーブ・データがある場合は「SNATCHER」で使えるセーブ数が制約されることになります。「SNATCHER」でより多くのセーブ数を持つためには、他のゲームのセーブ・データを削除、あるいは初期化する必要があります。限られたセーブ領域をうまく使い分けましょう。

■ 本体のセーブ状況を知るには

1. 「CD-ROM² SYSTEM」の画面でSELECTボタンを押すと、「BACKUP RAM」画面になります。

　『削除』　　… 特定のセーブ・データを消したい時
　『全体の初期化』
　　　　　　… 全部のセーブ・データを同時に消したい時

　どちらかを選んで、Ⅰボタンを押してください。

2. 本体（インターフェイス）内にセーブされているデータのファイル名（ゲーム）が表示されます。
　消したいデータを選んで、Ⅰボタンを押します。

※ 詳しくは、本体の取扱説明書をご覧ください。

注）ゲーム・スタート時に本体側にセーブ領域が足りない場合は、タイトル画面でメッセージが表示されます。ただし、セーブができないだけで、ゲームをプレイすることはできます。セーブが必要な場合は、このモードに入り、他のゲームのセーブ・データを削除してからプレイしてください。

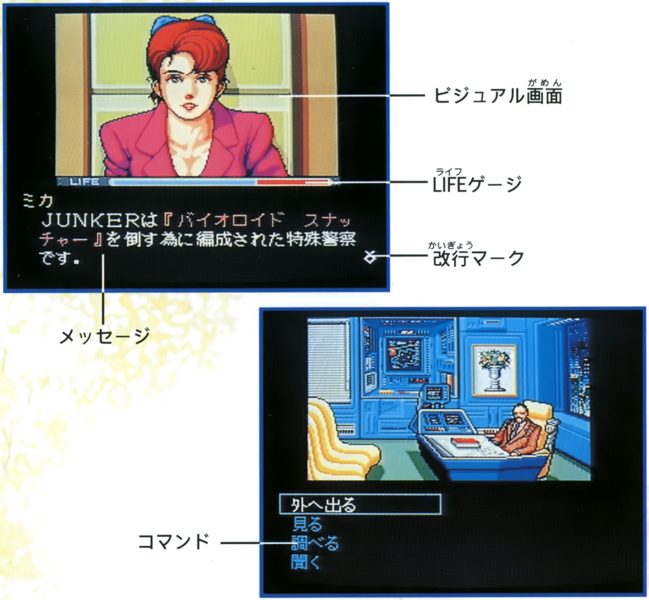
■ セーブの仕方

1. ゲーム中、メタルギアがそばにいる時、コマンド『メタルギアを使う』を選んでⅠボタンを押すと、サブ・コマンドに『セーブする』の表示があります。ここで『セーブする』を選び、Ⅰボタンを押すと、現在進んでいる所までセーブすることができます。なお、メタルギアがそばにいない時や、コマンドが表示されていない時はセーブすることができません。

2. 『セーブする』を選ぶと、セーブするファイル名が表示されますので、どのファイルにセーブするかを選んで、Ⅰボタンを押します。
このゲームでは、最大4箇所にセーブできます。

注）セーブ・データのロードの仕方はP. 4にあります。

画面構成

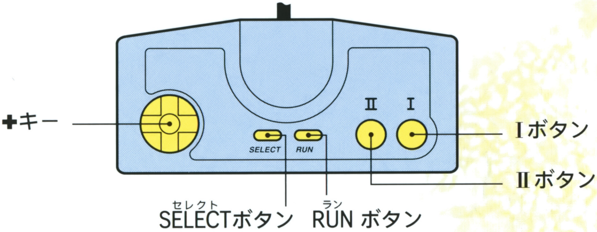


- ビジュアル画面　スクリーン画面のことです。アニメーションやビジュアル表現が行われます。
- メッセージ　登場人物のセリフやメッセージが表示されます。セリフの頭には、誰の会話であるかが表示されます。メッセージの改行時には「ℵ」印が回転しますので、Ⅰボタンを押すとメッセージの「送り」ができます。

● コマンド　状況に応じたコマンドが表示されます。カーソルで選択します。
注）コマンドについてはP.9へ

● LIFEゲージ　射撃シーンのみに表示されます。プレイヤーの体力を示します。通常シーンでは表示されません。　注）射撃モードについてはP.10へ

コントローラーの操作方法



✚キー …　コマンドの選択（カーソル移動）
射撃モード… 照準を移動
入力モード… 文字、数字の選択

Ⅰボタン … コマンドの決定
会話の改行（送り）
射撃モード… ショット
入力モード… 文字、数字の決定

Ⅱボタン …コマンドのキャンセル

RUN ボタン …　ゲームのスタート
入力モードの決定

SELECTボタン … 射撃モードで使用
◎ 照準を出す（ブラスターを構える）
◎ もう一度押すと照準が解除
（ブラスターを降ろす）

※ 射撃モードが終了すると、照準は自動的に解除されます。

コマンドについて

このゲームは、コマンドメニュー選択方式です。画面下に、その場面に応じたコマンドが表示されます。✚キーでカーソルを移動して、コマンドを選択してください。Ⅰボタンで実行、Ⅱボタンでキャンセルです。コマンドによっては、つぎの選択項目（サブ・コマンド）が表示されることもあります。

コマンドはこのゲームの基本となる操作ですので、よく理解してプレイしてください。

基本コマンド

◆移動…　プレイヤーが今居る所から別の場所へ移動する。

◆見る…　周囲の状況や人、物などを観察する。

◆調べる…　対象を見るだけでなく、よく調べる時に使う。
見るだけではわからない事も、わかるかも知れません。

◆話す…　人と話す。

◆聞く…　漠然と話すだけではなく、具体的な質問をする時に使う。

◆持物…　持物や証拠品などを見たり、調べたり、人に見せたりする時に使う。

◆メタルギアを使う…　セーブする。ビデオフォンをかける。

注）その他、場面に応じて、様々なコマンドがあります。状況を考えて選択しましょう。

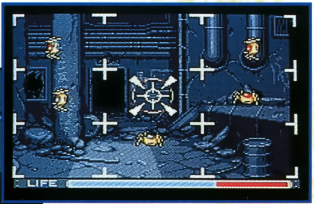
射撃モード

このゲームの特徴として、射撃モードがあります。ストーリーの進行上、要所要所にスナッチャーとの戦闘シーンが用意されていますので、このモードをクリアしなければ先へは進めません。スナッチャーとの闘いに負けると、GAME OVERになります。

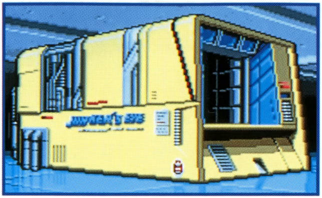
■ 射撃モードでの操作方法

1. ゲーム中(射撃シーンで)、SELECTボタンを押す(ブラスターを構える)と、ビジュアル画面が9つに分割され、中央のマス目上に照準が現れます。
2. ✚キーで、狙いたいマス目に照準を移動し、Ⅰボタンを押してショットします。マス目内の微調整はオートで行われます。

注) 敵が発砲する際には、目が赤く光るなどの前兆があります。注意して見ましょう。
敵の攻撃を受けると、画面のLIFEゲージが減少します。



射撃モードの訓練は、JUNKER本部の射撃ルーム「ジャンカーズ・アイ」で、いつでもできます。スナッチャーとの戦闘に備えて、練習しておきましょう。

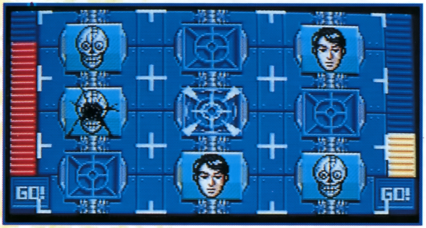


■ ジャンカーズ・アイ

ジャンカーズ・アイでは、敵の攻撃はありません。本番の戦闘に備えて、十分に練習してください。

ジャンカーズ・アイの訓練レベルは 初級、中級、超ランナー級 の3プログラムが用意されています。
訓練結果により、自動的にレベルが変更されます。

注）訓練結果により、本筋の難度が変化する事はありません。



入力モード

ゲーム中、文字（数字）入力の必要な場面があります。

■ 入力の仕方

文字、数字などの入力時には、入力用のウィンドウが画面上に開きます。

✚キーで文字や数字を選択し、Ⅰボタンを押して決定します。

入力の終了は『決定』を選ぶか、またはRUNボタンを押します。

◆ガウディ◆

ガウディ（JUNKER本部内コンピュータ室）で、人物ファイルを検索する場合は、人名を入力する必要があります。

コマンドの『人物ファイル』を選ぶと、入力ウィンドウが開きます。

✚キーで文字を選んでⅠボタンを押してください。

文字削除は『←』を選ぶか、またはⅡボタンを押します。

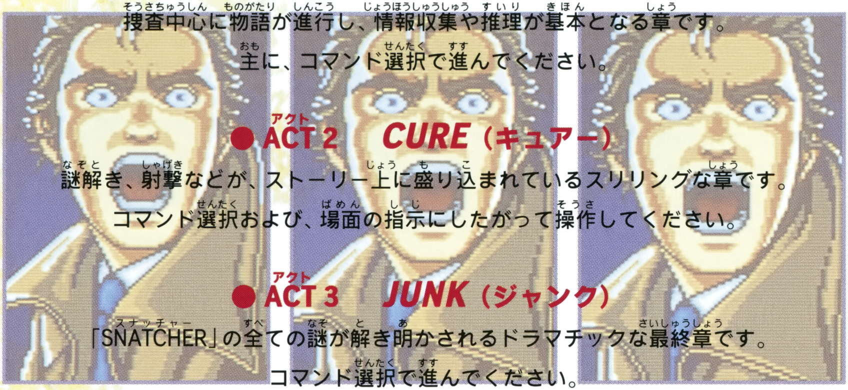
◆ビデオフォン◆

ビデオフォンをかける時は、相手側のビデオフォン番号を入力する必要があります。

コマンドの『メタルギア使う』の『ビデオフォン』を選ぶと、入力ウィンドウ（プッシュフォン）が表示されます。　✚キーで番号を選んでⅠボタンを押してください。

ACT構成

このゲームは、大きく3つの章(ACT)に分れて構成されています。



● ACT 1　SNATCH（スナッチ）

捜査中心に物語が進行し、情報収集や推理が基本となる章です。

主に、コマンド選択で進んでください。

● ACT 2　CURE（キュアー）

謎解き、射撃などが、ストーリー上に盛り込まれているスリリングな章です。

コマンド選択および、場面の指示にしたがって操作してください。

● ACT 3　JUNK（ジャンク）

「SNATCHER」の全ての謎が解き明かされるドラマチックな最終章です。

コマンド選択で進んでください。

注）PC-88、MSX版の「SNATCHER」にはなかったオリジナルの章です。

CD-ROMディスク●保管上の注意

● 信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

● CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

● レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。
CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

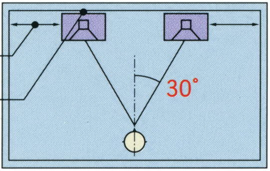
● プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

RSS方式●CDオーディオの立体音響効果

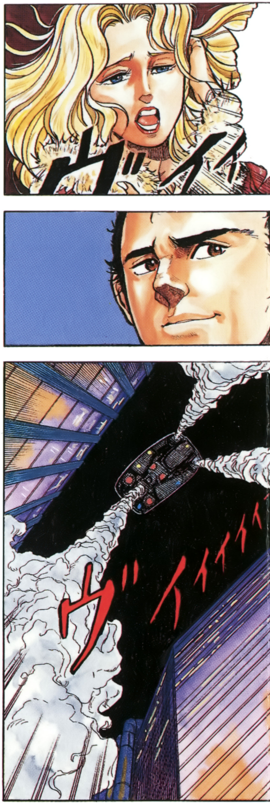
このゲームは、一部にRSS（Roland Sound Space）方式を採用しており、従来のステレオ再生装置でも、前後・左右・上下にわたる3次元の臨場感あふれる立体音響が楽しめます。理想的な聴き方は、下の図を参考にしてください。

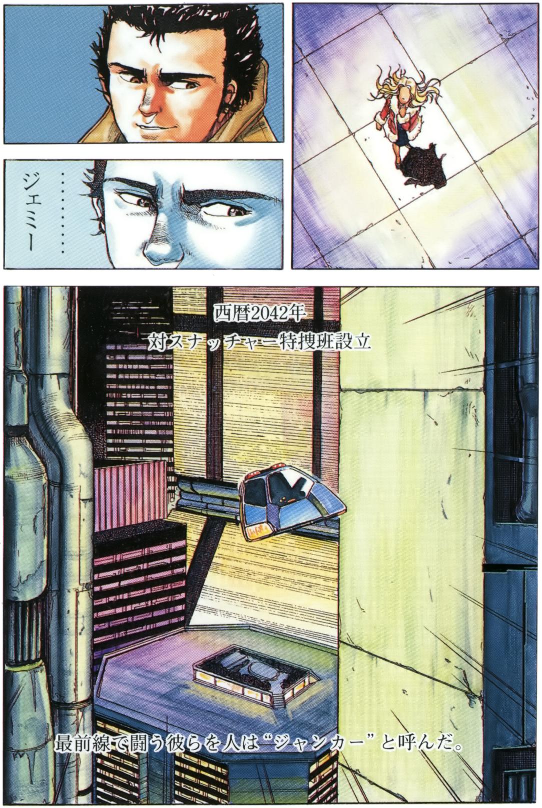
側面の壁から離れている方が良い。

スピーカーの背面は壁に近い方が良い。



※ 左右のスピーカーが離れすぎている
場合や、あまり残響の多い部屋では効果が現われない場合があります。

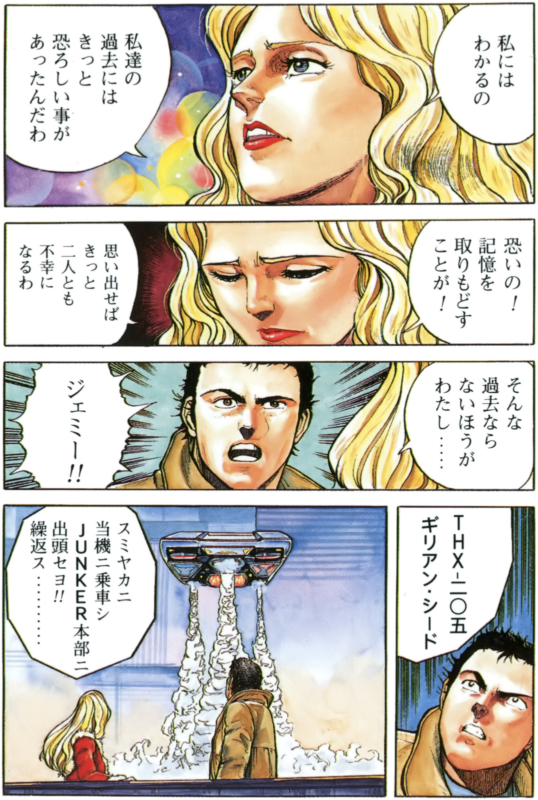

ヴイイ
ヴイイイイイ

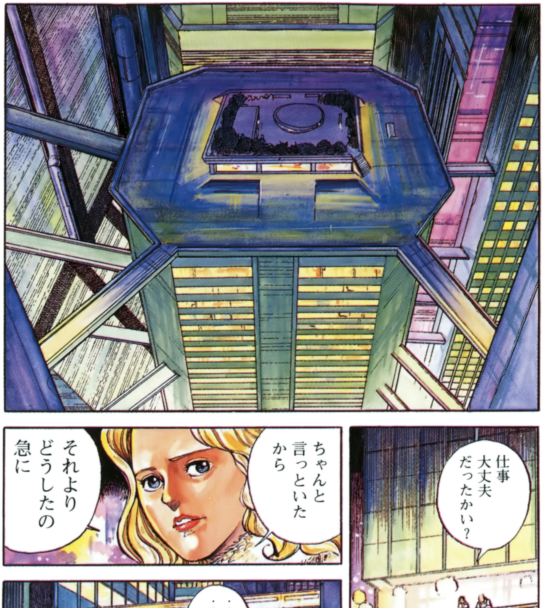

ジェミー………
西暦2042年
対スナッチャー特捜班設立
最前線で闘う彼らを人は"ジャンカー"と呼んだ。

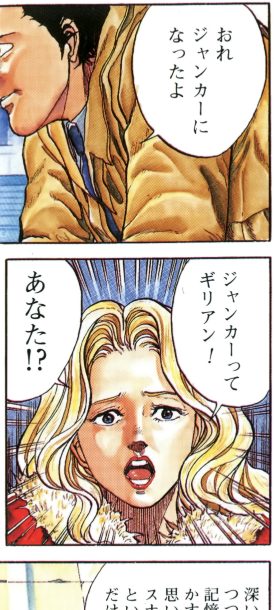
いくよ
ジェミー!!
ヴィイイイイイ
えっ?

ヴィイイ
なに!?
聞こえない!!

!
ジェミー君だってわかってるはずだ
おれ達の失った記憶を取りもどすためなんだよ
だから奴らに真正面から立ち向かっていくしかないんだ!


私にはわかるの
私達の過去にはきっと恐ろしい事があったんだわ
恐いの!記憶を取りもどすことが!
思い出せばきっと二人とも不幸になるわ
そんな過去ならないほうがわたし……
ジェミー!!
THX-二〇五ギリアン・シード
スミヤカニ当機ニ乗車シJUNKER本部ニ出頭セヨ!!繰返ス………


仕事大丈夫だったかい？
ええ
ちゃんと言っといたから
それよりどうしたの急に
……


おれジャンカーになったよ
ジャンカーってギリアン！
あなた!?
深い霧につつまれた記憶の中でかすかに思い出すのはスナッチャーという言葉だけだろ

きゃあぁ
元気がいいな
いい加減往生しろよ
シャキン

警察だ 下がって 下がって
あんた ジャンカー かね!?
いいや
ハンターだ!!

……いい気になるなよ
たかが人間が!!
ドン

!
ドン
ドッ
何だ何だ?
おい誰か人が倒れてるぜ
どいてろ見せ物じゃないぞ!

SNATCHER® プロローグ

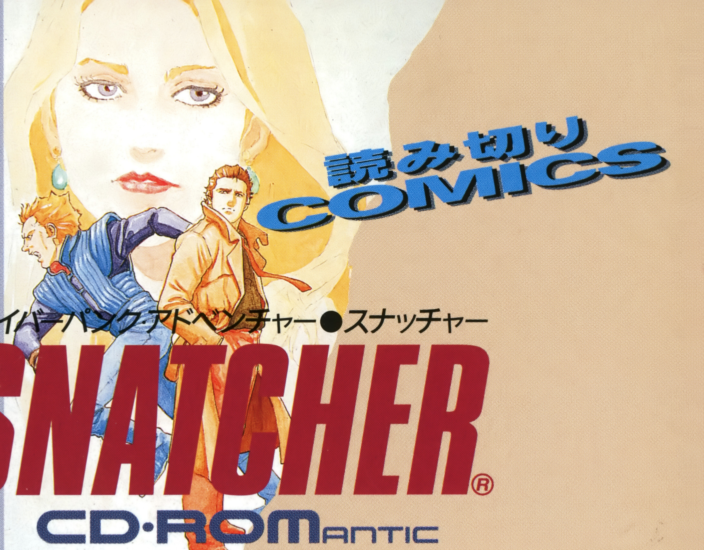
読み切り劇画

SNATCHER®

●1991年6月6日　モスクワ
チェルノートン研究所において大惨事（バイオハザード）発生。
開発中の細菌（バイオ）兵器『ルシファー（魔王）α』が大気中に洩れ
東欧諸国、ユーラシア大陸の80％壊滅。
この時、世界の半分が死滅した。———そして50年後…
●2042年12月　狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ（NEO KOBE CITY）……
人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。
国籍、目的、正体不明。某国の新兵器か？宇宙からの侵略者（エイリアン）か？
彼等は冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。
人工の皮膚を纏い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。
オリジナルとの見分けはほとんどつかない。
彼等は人の身体とすり替わる（スナッチ）事から、スナッチャーと呼ばれる。

人か、スナッチャーか？
———極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う訓練された、非情の男達。
それは……『Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger』
人々は彼等をJUNKER（ジャンカー：屑鉄処理人）と呼んだ。

今、JUNKER本部に腕利きのJUNKER、ギブスンからの連絡が入った！
「スナッチャーらしき男を追い詰めた！応援頼む……」
果たして、スナッチャーとは何者なのだろうか？
JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まろうとしている！



© 1992 KONAMI All rights reserved.

コナミ株式会社

東京本社 〒105 東京都港区虎ノ門4－3－1 TEL(03)3432－5526(代)
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1－11－4 TEL(06) 456－4567(代)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5－2－9 TEL(011)232－3778(代)
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2－8－30 TEL(092)715－2367(代)

SNATCHER GOODS プレゼント！

★詳しくは、11月発売のゲーム専門誌をご覧ください。

KMCD2002